

# *FaceTime*

Muototutkielma empatiasta

Aliisa Talja

TAITEEN KANDIDAATIN OPINNÄYTE

TEOLLISEN MUOTOILUN KOULUTUSOHJELMA

MUOTOILUN LAITOS

AALTO-YLIOPISTON TAITEIDEN JA SUUNNITTELUN KORKEAKOULU

OHJAAJAT: KRISTA KOSONEN & SIMO PUINTILA

2016





---

**Tekijä** Aliisa Talja

---

**Työn nimi** FaceTime. Muototutkielma empatiasta.

---

**Laitos** Muotoilun laitos

---

**Koulutusohjelma** Teollinen muotoilu

---

**Vuosi** 2016

**Sivumäärä** 42

**Kieli** Suomi

---

## Tiivistelmä

FaceTime. Muototutkielma empatiasta on taiteen kandidaatin opinnäytetyö, jossa käsitellään kahden ihmisen välisessä vuorovaikutuksessa syntyvää empatiaa muotoilun ja kokemuksellisuuden näkökulmista. Työn kirjallisessa osiossa eritellään produktiivisen osan keskeisiä teemoja, kontekstia ja referenssejä sekä esitellään lopullinen teos sen syntyprosessin ja teoskuvauksen avulla.

Työn alussa määritellään, mitä empatia on, miten se ilmenee ja miksi siitä pitäisi olla tietoisempi. Lähdeaineiston nojalla sen kokemiseen voi vaikuttaa kokemuksellilla väliintuloilla, minkä vuoksi myös muotoilu toiminnan ja kokemusten synnyttäjä sopii empatiatietoisuuden lisäämisen välineeksi. Esimerkeiksi vaikuttamaan pyrkivästä muotoilusta otetaan kaksi produktion teeman ja sen käsittelyn kannalta aiheellista suuntausta; kriittinen muotoilu ja slow design.

Neljännessä luvussa ihmisten kohtaamisen ja toiminnan synnyttämien kokemusten teemat liitetään taiteen kontekstiin esittelemällä kaksi aiheita käsitellyttä kuvataiteilijaa: Lygia Clark (1920–1988) ja Franz Erhard Walther (s. 1939). Heidän teostensa avulla osoitetaan käytettävän taiteen ja muotoilun yhtenevyyksiä ja pohditaan, millainen objekti vaikuttavan kohtaamisen synnyttävä teos voisi olla. Teorian rinnalla työssä kulkee produktiivisen osion käsitteellinen pohdinta. Kokeiluihin perustuvien havaintojen pohjalta vuorovaikutusobjektin tavoiteltaviksi ominaisuuksiksi määritellään kasvojen rajaaminen, ääniympäristön vaimentaminen, kokijoiden tuominen sopivalle etäisyydelle toisistaan sekä riittävä tilan tuntu.

Viidennessä luvussa kuvaillaan edelliseen kehykseen pohjautuva fyysisen teoksen ideointi- ja tuotantoprosessi. Lopputuloksena on kahden ihmisen puettava intensiivisen kasvokkaisen kohtaamisen synnyttävä kokeellinen tuote, FaceTime. Se muodostuu kahdesta keskenään samanlaisesta hupusta, jotka magneeteilla yhdistyessään muodostavat suljetun tilan pukijoidensa välille.

Teos on aineellinen ajattelun apuväline, joka pysäyttää pohtimaan kasvokkaisen vuorovaikutuksen merkitystä ja läsnäoloa. Sen käyttökokemus on parhaimmillaan pitkän ajan sisällä, jolloin voi turvallisesti uppoutua kohtaamisen tuottamaan jaettuun mielentilaan.

---

**Avainsanat** empatia, kokemus, kasvot, vuorovaikutus, kriittinen muotoilu

---



# Sisällys

1 JOHDANTO	7
2 EMPATIA	9
TAITO JA OMINAISUUS	9
UHANALAINEN EMPATIA	9
KASVOT	10
3 VAIKUTTAVAA MUOTOILUA	12
TOIMINTA JA KOKEMUS	12
MUOTOILUAKTIVISMI	13
NOPEUDEN KRITIIKKI	14
4 REFERENSSIT	19
LYGIA CLARK	19
KOKEMUS	20
FRANZ ERHARD WALTHER	23
TAIDE JA MUOTOILU	26
5 AINEELLISTETTU KOKEMUS	27
MUODONANTO	27
TOTEUTUS	34
6 FACETIME	38
7 LOPUKSI	44
LÄHTEET	46



# 1 Johdanto

Kasvokkainen kohtaaminen luo puitteet toiseen ihmiseen samastumiselle. Se on olennainen osa empatiaa; kykyä vastata toisen tunteisiin. Empatia on yleisinhimillinen ominaisuus, johon ympäristötekijät vaikuttavat voimakkaasti. Esimerkiksi sähköisen viestinnän lisääntyminen saattaa muokata kykyä olla myötätuntoinen kasvokkaissa vuorovaikutuksessa. Empatia on kuitenkin kehittyvä taito, jota voi harjoittaa tietoisesti.

Taiteen kandidaatin opinnäytteeni on muototutkielma empatiasta kasvokkaissa vuorovaikutuksessa. Työ koostuu kirjallisesta ja produktiivisesta osasta. Koska ne syntyivät rinnakkain, kulkevat teorian pohdinta ja prosessikuvaus myös kirjallisessa osiossa limittäin; teoria mustalla, prosessi **purppuralla** kirjjasimella.

Aloitan kirjallisen osan teoriapainotteisesti määrittelemällä, mitä empatia on, miten se ilmenee ja miksi siitä tulisi olla tietoisempi. Kolmannessa luvussa liitän oman työskentelyni laajempaan toimintakenttään erittelemällä muotoiluaktivismia ja vaihtoehtoisen muotoilun suuntauksia. Neljännessä luvussa peilaan inspiraationlähteitäni taiteen kontekstista muotoilun maailmaan. Esittelen kaksi minua innoittanutta taiteilijaa sekä pohdin, millä tavoin taiteellinen ilmaisu ja muotoilu limittyvät keskenään.

Teorian ja prosessin suhteen muuttuminen kirjallisessa osiossa ilmentää työskentelyn etenemistä. Aiheen käsittely kehittyy loppua kohden omakohtaisemmaksi ja painotus siirtyy prosessiin. Kirjallisen osion viidennessä luvussa kuvailen teokseni sisällön ja rakenteen hiomista. Kuudes luku esittelee valmiin teoksen: kokeellisen tuotteen nimeltään FaceTime. Se on prototyyppi puettavasta vuorovaikutusvälineestä, joka luo kohtaamiseen empatialle otolliset olosuhteet.

Tarjoamalla tilan kasvotusten olemiselle pyrin lisäämään kokijan tietoisuutta suoran vuorovaikutuksen merkityksestä. Empatian tutkiminen muodon avulla konkretisoi abstraktin käsitteen. Se tekee näkymättömästä näkyvää. Tulos on yksi tulkinta pysähtyneestä läsnäolosta – hetkestä, jossa empatia syntyy.



## 2 Empatia

### TAITO JA OMINAISUUS

Empatia on ihmiselle tyypillinen taito, jonka voi yksinkertaisimmillaan määritellä yksilön reaktioksi toisen havaittuihin kokemuksiin. Psykologian kentällä ollaan yhä yksimielisempiä sen moniulotteisuudesta. Empatia ei ole vain ajatus tai tunne, vaan sillä on sekä kognitiivisia että affektiivisiä ulottuvuuksia (Davis 1983). Se ilmenee esimerkiksi kykynä kuvitella asioita muiden näkökulmasta ja tuntea toisia kohtaan myötätuntoa (Konrath, O'Brien & Hsing 2011).

Neurologisina perusteina ihmisen empaattisille taipumuksille pidetään aivoissa havaittuja erikoissolukokoelmia, peilineuroneita. Yksilön omat aikeet ja toiminnot laukaisevat nämä neuronit automaattisesti ja tiedostamatta, mutta myös toisista ihmisistä tehdyt havainnot aiheuttavat saman reaktion. Esimerkiksi toisesta aistittu ilo syntyy havaitsijaan itseensä. Tätä kutsutaan peilaamiseksi. (Iacoboni 2008.)

Perintötekijät ja ympäristön olosuhteet, kuten yhteiskunnallinen ilmapiiri, vaikuttavat ihmisen kykyyn olla empaattinen (Konrath ym. 2015). Peilineuronit eivät siis sinällään takaa myötätuntoisuutta. On huomattu, että tilanteissa, joissa toisen ymmärtäminen koetaan vaikeaksi myötätunnon heräämisen automaatiot usein murtuvat. Ihmisten taipumus empatiaan onkin yksilöllistä ja kontekstisidonnaista. (Schumann, Zaki & Dweck 2014.)

### UHANALAINEN EMPATIA

Amerikkalaisten yliopisto-opiskelijoiden empaattisuutta on kartoitettu kyselytutkimuksilla viimeisen neljänkymmenen vuoden ajan. Tutkimusten perusteella empatia on vähentynyt havaittavasti 2000-luvun alusta lähtien. Mahdollisena syynä kehitykselle pidetään ihmisten lisääntyntä kanssakäymistä teknologian välityksellä. (Konrath ym. 2011.) Ihmisen ja tietokoneen suhdetta tutkinut psykologi Sherry Turkle (2011) toteaa sosiaalisen median ja välitteisen

vuorovaikutuksen korvanneen kasvokkaisen keskustelun. Hänen mielestään olemme ”yksin yhdessä”: tiiviimmin vuorovaikutuksessa yhteydenpitovälineisiin kuin toisiimme.

Empatia edellyttää samastumista. Jos sosiaalisessa vuorovaikutuksessa ei koeta samankaltaisuutta, on vaikeampaa olla myötätuntoinen. (Battarbee 2004.) Tällöin ihmiset joko perääntyvät tai joutuvat tietoisesti ponnistelemaan asetuakseen toisen asemaan. (Schumann ym. 2014.) Turkle (2011) väittää, että yleistyntynyt epäsuora vuorovaikutus mobiiliteknologian välityksellä heikentää ihmisten kykyä ja halua nähdä vaivaa kasvokkaisen kohtaamisen eteen. Huonot vuorovaikutustaidot ilmenevät epävarmuutena ja kohtaamisten välttämisenä, mikä johtaa edelleen eristäytymiseen ja itsekeskeisyyteen. Oli syy empatiakatoon mikä hyvänsä, myötätunnon osoittaminen modernissa maailmassa vaikuttaa erityisen haastavalta. Tästä syystä myös Schumann ja muut (2014) uskovat, että tietoinen empatian harjoittaminen on nykyään tärkeämpää kuin koskaan.

Asennoituminen empatiaan vaikuttaa sen toteutumiseen käytännössä. Ihmiset, jotka uskovat empatiakykynsä mukautuvaisuuteen pyrkivät olemaan haastavissa tilanteissa tietoisemmin myötätuntoisia kuin ne, jotka uskovat empaattisuuden olevan muuttumaton ominaisuus. (Schumann ym. 2014.) Ihmisten kokemuksiin ja asenteisiin voi kuitenkin vaikuttaa elämyksellisillä väliintuloilla (Konrath ym. 2015).

Halusin saada aikaan tilanteen tai teon, joka saisi kokijan oivaltamaan mahdollisuuden empatiaan itsessään ja ympäristössään. Voisinko luoda hetken, joka välttämättä herättäisi myötätuntoa, vahvistaisi tai paljastaisi peittyneen ominaisuuden olemassaolon kokijassa ja havainnollistaisi mahdollisuutta olla empaattisempi? Tuottaisiko tietynlainen kohtaaminen tällaisen kokemuksen?

## KASVOT

*”Elän toisen kasvonilmeessä, kuten tunnen hänen elävän omassani.”  
(Maurice Merleau-Ponty 1964)*

Empatian kokeminen edellyttää tunteiden ilmaisua ja viestintää kehon, kuten kasvojen, avulla (Cole 2001). Kasvokkaisvuorovaikutus siis mahdollistaa myötätuntoisen eläytymisen toisen tunteisiin ainutlaatuisella tavalla. Tämä perustuu peilineuroneihin. Ne muodostavat kasvonilmeistä aivoissa simulaation, joka salii toisen tunteiden kirjaimellisen kokemuksen omassa kehossa. Vasta sitten aivot tunnistavat havaitut tunteet ja empatian kokemus syntyy. (Iacoboni 2008.)





Silmiin katsominen todella altistaa kohtaamaan toisen ihmisen. Se voi olla kiusallista, jopa vaikeaa. Kuitenkin se lähentää meitä toisiimme. Siksi otin työni tavoitteeksi ihmisten altistamisen kasvotusten olemiselle. Lisäksi kasvokkaisuorovaikutuksen ja empatian yhteys oli ilmeinen ja tarjosi perustellun mahdollisuuden kokijälähtöiseen, subjektiiviseen työskentelemiseen. Jokapäiväisistä kasvokkaisuorovaikutuksista erottuminen edellytti poikkeuksellisen vaikuttavaa tai eristettyä vuorovaikutusta. Myös riski aivan toisenlaisten tunteiden kuin empatian herättämiseen oli suuri. Lopulta sain muotoiltua itselleni briefin ja aloin konseptoida kahden ihmisen puettavaa tai käytettävää kasvokkaisuorovaikutusta helpottavaa objektaa.

# 3 Vaikuttavaa muotoilua

## TOIMINTA JA KOKEMUS

Ihminen voi tulla tietoiseksi kokemuksistaan ja tunteistaan toiminnan välityksellä. Kognitiopsykologiassa tätä prosessia kuvataan konnektioteorian avulla. Sen mukaan mielen rakenne on verkkomainen: aistimuksista syntyy jatkuvasti linkkejä jo olemassa olevien, toisiaan muistuttavien kokemusmallien välille. Teot ja niiden tuottamat aistimukset sulautuvat aiempiin samankaltaisiin kokemuksiin tai poikkeavuudessaan muodostavat uuden mallin. Tämä tapahtumaketju on tietoisuutemme ulottumattomissa. Voimme kuitenkin vaikuttaa siihen kehollisella toiminnalla. (Norman 1988.)

Muotoilulla voi ohjata toimintaa. Esineiden käyttäminen ja ihmisen käyttäytyminen ovat erottamattomasti sidoksissa toisiinsa. Siksi yksi muotoilun päämäärä voisi olla mahdollistaa tai tuottaa halutunlaista toimintaa. Normanin (1988) mukaan objektien ominaisuudet viestivät niiden käytöstä ja sen tarjoamista mahdollisuuksista. Tämän voi nähdä myös eräänlaisena performanssina. Esineet luovat ympäristöön esteitä, joita toiminnalla jatkuvasti kierretään tai kosketetaan sekä mahdollistavat asioita, joihin ihmiskeho ei taivu. Muotoja tulkitaan ja edelleen ilmaistaan kehon avulla objektin tai tilan käytön välityksellä. Tulkinnat muodostuvat alitajunnassa ja pohjautuvat edeltäviin kokemuksiin ja odotuksiin tulevasta (Battarbee 2009). Muodon mahdollistama toiminta ikään kuin ruumiillistaa muotoilijan näkemyksen. Se vaikuttaa käyttäjän yksilölliseen keholliseen kokemukseen (ibid.). Kiteytettynä muotoilu sekä mahdollistaa performanssin että ilmenee sinä.

Lähestyin kokemuksellisuutta vaikuttamisen keinona kehon ja käytettävyyden näkökulmasta. Halusin pyrkiä luomaan toimintaa, joka mahdollistaa keskittyneen kasvokkaiskohtamisen ja siihen liittyvien tunteiden omakohtaisen kokemisen. Päätin pyrkiä sitouttamaan kokijat muodostamalla poikkeuksellisen voimakkaan yhteyden heidän välilleen taktiilisesti yhteen liittämällä tai visuaalisesti ympäristöstä eristämällä. Teoksen muodon tuli siis ilmentää ihmisten välistä yhteyttä ja tuottaa performatiivisia tulkintoja, jotka synnyttäisivät myönteistä sosiaalista vuorovaikutusta.

Toiminnan muuttaminen voi olla muotoilun tietoinen päämäärä. Siihen voidaan pyrkiä alan sisäisiä tai yhteiskunnallisia tapoja uudistamalla sekä normeja ja tavoitteita kyseenalaistamalla. (Design Act 2011; Farson 2008; Fuad-Luke 2009). Tätä kutsutaan muotoiluaktivismiksi.

Fuad-Luke (2009) erittelee muotoiluaktivismia Daniel Fallmanin kolmiomallin avulla (kuva 2). Se koostuu ammatinharjoittamisesta, tutkimuksesta ja tutkimusmatkailusta (*engl. exploration*). Muotoiluaktivismi voi olla kaikkea tätä. Näistä kiinnostavimpia näkyviä tuloksia tuottaa kuitenkin tutkimusmatkailu. Sillä pyritään ylittämään vallitsevat tyylin, käytön, teknologian ja talouden asettamat rajat ja tutkimaan vapauden tarjoamia mahdollisuuksia. Aktivistiset tuotteet tai palvelut voivat esimerkiksi olla käyttökelvottomia tai perustua teknologiaan, jota ei ole olemassa.

Tutkimusmatkailu on idealistista, yhteiskunnallista ja kumouksellista. Sitä voidaan käyttää myös tutkimusmenetelmänä sekä työkaluna ammatin harjoittamisessa ja alan kehittämisessä. Kokeellisena metodina se ei perustu kulttuurillis-sosiaalisen tai taloudellisen kontekstin vaatimuksiin, todistettavaan tietoon tai optimointiin. Sen sijaan tutkimusmatkailun päämäärä on irtautua valtakurssista, esittää vaihtoehtoja, kritisoida, provosoida ja yllyttää kuvittelemaan. (Fuad-Luke 2009.)



Kriittinen muotoilu ja slow design tarjoavat vaihtoehtoisia näkökulmia niin muotoilijan työhön, esineisiin kuin niiden mahdollistamaan toimintaan.

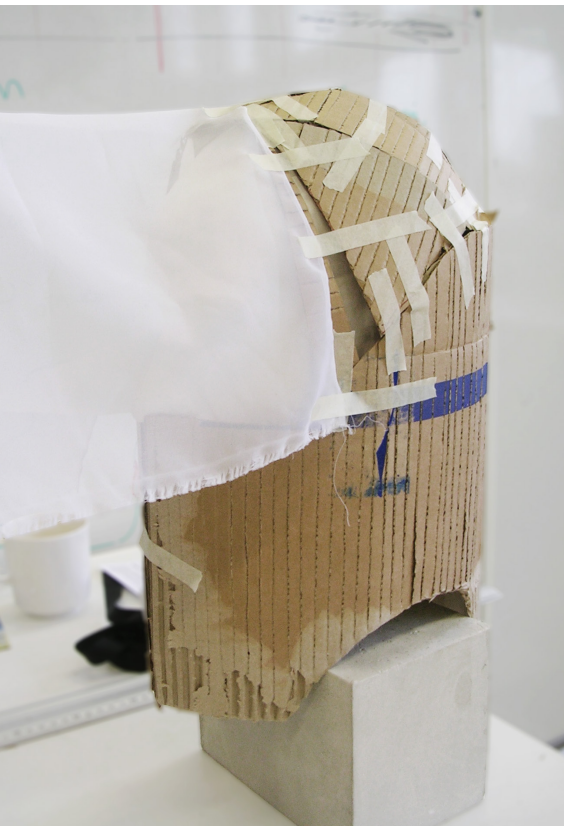
Kriittisen muotoilun uranuurtajat Anthony Dunne ja Fiona Raby (2013) kuvailevat työskentelyään ajattelemiseksi muodonannon avulla sanojen sijaan. He eivät tarjoa vastauksia vaan spekuloiivat ja esittävät kysymyksiä. Heille muotoilu on keino luoda vaihtoehtoisen todellisuuden ilmenemisiä ja rohkaista visiointiin, joka parhaassa tapauksessa saa kuluttajat vaatimaan enemmän nykyisyydeltä. Dunnen ja Rabyn teokset ovat tyypillisesti teoreettisia. Ne asettavat kyseenalaisiksi teknologiateollisuuden ja markkinatalouden määrittämät rajat yhteiskunnassa (kuva 3). Kriittinen muotoilu onkin ideologia, yhteiskunnallinen asema, pikemmin kuin työskentelymetodi (Dunne & Raby 2013).

Kriittisessä muotoilussa inspiroivaa on sen kekseliäisyys, luovuus ja positiivinen idealismi. Se voi ohjata kestävämpään kuluttamiseen ja muuttaa nykyisyyttä (Dunne & Raby 2013). Fuad-Luke (2009) kuitenkin kyseenalaistaa usein tutkimuskeskeisen ja teoreettisen kriittisen muotoilun vaikuttavuuden ja viestintän tehon. Jotta kulutuskäyttäytymisessä tapahtuisi kokonaisvaltaisia myönteisiä muutoksia, tulisi kriittisen muotoilun viestin ulottua myös akateemisen maailman ulkopuolelle.

Toinen aiheellinen esimerkki tutkimusmatkailusta muotoilun alalla on slow design. Se on vastalause kapitalismin normalisoimalle nopealle elämälle ja jatkuvan kasvun tavoittelulle. Slow design pyrkii synnyttämään tietoisuutta ja toimintatapoja, joiden pohjalla ovat pehmeät yhteiskunnalliset arvot. Sen kulmakiviä ovat muun muassa rituaalit, kokemuksellisuus ja hitaus (kuva 4). Se paljastaa hukattuja hetkiä ja herkistää pohdiskelevaan, reflektoivaan kuluttamiseen. (Fuad-Luke, 2009.)

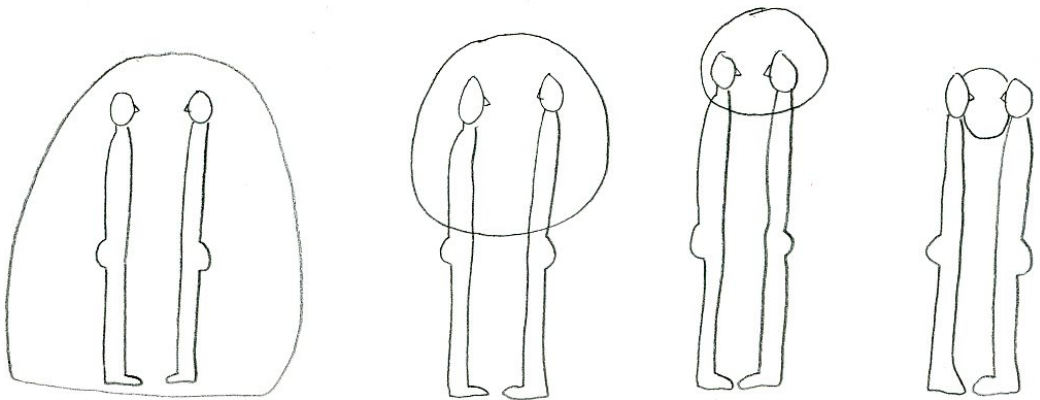






Anthony Dunnen ja Fiona Rabyn epäkaupallinen muotoilu tutustutti minut uudenlaiseen muotoilun kieleen. Kuvitteluun yllyttäminen, yhteiskunnallisen puheenaiheen aineellistaminen sekä kysymysten esittäminen toimivatkin inspiraatioina alkuvaiheen konseptoinnissa. ”Empatiakypä” –niminen konsepti muistutti jäykästä materiaalista valmistettua, putkimaista moottoripyöräkypärää, joka pakottaisi pukijansa keskinäiseen läsnäoloon rajoittamalla liikkumista sekä ympäristön havainnointia (kuva 5). ”Putkinäkö” sen sijaan keskittyi kasvoihin. Se oli molemmista päistä avoin, kaasunaamarin tavoin puettava tekstiiliputki, joka rajasi pukijoiden näkökentän täsmälleen toisen kasvoihin (kuva 6).

Työskentelyn edetessä pysähtyminen, itsen ja toisen kohtaaminen sekä pohdintojen herättäminen muodostuivat yhä selkeämmiksi tavoitteikseni. Empatia edellyttää näitä kaikkia. Slow design tarjosi vankan kehyksen tällaisen kokeellisen, terapeutin tai filosofisen, tietoisuutta kasvattavan vuorovaikutusobjektin ideoimiselle. Empatian kannalta kohtaamisessa olennaista on samastuminen. Ihmiset kuitenkin elävät omissa kuplissaan, eivätkä kykene näkemään sisälle toisen kokemusmaailmaan. Halusin johdattaa kokijat yhteiseen mielentilaan. Millainen objekti jaettu läsnäolo olisi? Miltä kohtaaminen fyysisen kuplan sisällä tuntuisi (kuva 7)? Vastaaminen edellytti huomion siirtämistä oletuksiin nojaavasta, esteettispainotteisesta konseptoinnista kokemuksen havainnointiin.







## 4 Referenssit

### LYGIA CLARK

Brasilialainen Lygia Clark (1920–1988) kyseenalaisti interaktiivisilla veistoksillaan vallitsevat modernistiset arvot sekä taiteilijan, katsojan ja objektin suhteen. Hän oli kiinnostunut ihmisen psyykestä ja keskittyi toimintaan objektin sijaan. 1960-luvulta lähtien Clark loi osallistavia teoksia, joiden merkitys syntyi eletystä kokemuksesta ja ruumiillistuneesta tiedosta. Myös terapeuttisiksi luonnehditut teokset tuottivat poikkeuksellisia aistihavaintoja, joiden avulla kokija saattoi tutkia omaa sisäistä maailmaansa (kuva 8). (Brett 1994.)

Osa teoksista johdatti sosiaaliseen kanssakäymiseen epätavallista tai voimistettua aistikokemusta hyödyntämällä. Esimerkki tällaisesta teoksesta on *The I And the You: Clothing/Body/Clothing* (1967), jossa mies ja nainen kohtaavat oman sukupuolisuutensa toisen pukuun kätkeytyjä taktiilisia vihjeitä tunnustelemalla (kuva 9). Teos voimistaa tietoisuutta kehosta näköaistia rajoittamalla ja tutkii voiko kokija kahdenkeskisessä viestinnässä antautua toiselle vai onko hän lukittu itseensä. (Brett 1994).

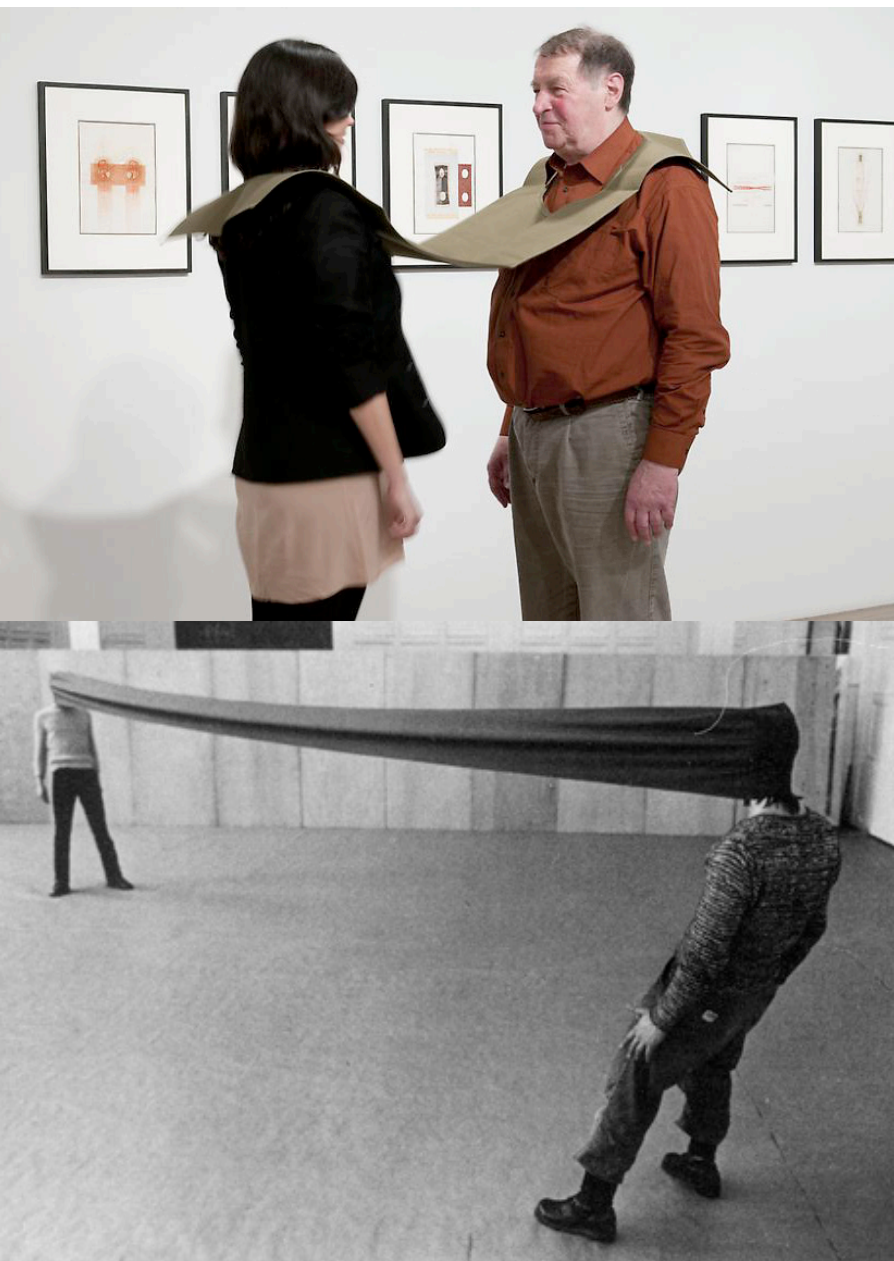
Clarkin teosten tavoitteena oli vahvistaa kokijan suhdetta omaan kehoonsa ja edelleen mieleensä voimistamalla läsnäoloa poikkeuksellisten aistimusten avulla. Toisaalta aistien tai liikkeen voimakas rajoittaminen saattoi tuntua myös ahdistavalta tai naurettavalta ja jopa muodostua esteeksi itsensä kohtaamiselle. Clark kuitenkin uskoi sanoja perustavanlaatuisempaan keholliseen viestintään ja pyrki teoksissaan tutkimaan sitä. Useissa teoksissa havaitsijan huomio kohdistuu sisäänpäin, ei hänen kohtaamaansa ihmiseen. Jotta tietoisuus empatiasta lisääntyisi, tulisi omien tunteiden tutkiskelun tapahtua suhteessa toiseen.

Clark pyrki tuottamaan terapeutisia, ihmisen yhteyttä itseensä syventäviä kokemuksia aistihavaintoja manipuloimalla. Ensimmäiset konseptini perustuivat samaan ideaan – näkökentän ja liikkeen rajoittamiseen. Hahmottaakseni rajojen vaikutusta kohtaamiseen rakensin pahvista ja tekstiilistä kuusi yksinkertaista, muokattavissa oleva mallia, jotka muodostivat jossain määrin ympäristöstä eristyneen kohtaamisen kahden ihmisen välille (kuvat 10–12). Tavoitteeni oli vertailla eri aistien rajaamisen ja vahvistamisen vaikutuksia yhteyden kokemukseen vuorovaikutustilanteessa. Testasin malleja kahtena eri päivänä opiskelutovereideni kanssa. Kasvokkaisen kohtaamistilanteen keskeisiksi muuttujiksi osoittautuivat testien perusteella kokijoiden välinen etäisyys, näkökentän laajuus ja tilakokemus sekä kuuloaistimuksen voimakkuus.

Kokeilujen nojalla tein viisi muodonannon ja rakenteen suunnittelun kanalta oleellista johtopäätöstä. Ensinnäkin vuorovaikutusobjektin tuli saattaa käyttäjät normaalille puhe-etäisyydelle, noin puolen metrin päähän toisistaan. Riittävä etäisyys helpottaisi kokeiluissa ilmennyttä pieneen suljettuun tilaan ja hengitysilmaan liittyvää ongelmaa. Suuremmassa tilassa olisi helpompi saada ilma kiertämään hengittävien materiaalien avulla. Kaiken kaikkiaan etäisyyden määrittämisessä tuli välttää yksityisyyden ja oman tilan rajojen liiallista venyttämistä, sillä toisen henkilökohtaiseen tilaan tunkeutuminen voi tuntua kiusalliselta. Toiseksi objekti ei optimaalisesti kannustaisi kosketukseen. Näkökentän ulkopuolinen kosketus saattaa horjuttaa läsnäolon edellyttämää turvallisuuden tunnetta. Lisäksi kosketus aistimuksena on niin voimakas, että se todennäköisesti veisi huomiota näkö- ja kuulohavainnoilta.

Kolmanneksi käyttäjien välille tuli luoda yhteinen tila, tai kokemus tilasta, jossa he ovat kahden. Tilallisuus rauhoittaa, rentouttaa ja helpottaa läsnäoloa. Toisaalta tila symboloi jaettua hetkeä tai kuplaa, joka kahta ihmistä yhdistää. Neljänneksi tilan tuli eristää käyttäjät fyysisestä kontekstistaan visuaalisesti ja ainakin osittain auditiivisesti. Kohtaamisen ulkopuolisten aistiärsykkeiden vaimentaminen korosti kokemuksen intiimiyttä ja kahdenkeskisyyttä entisestään. Viimeiseksi oli oleellista pyrkiä kokijoiden samastamiseen saattamalla heidät keskenään tasa-arvoiseen asemaan. Toisin sanoen teoksen tuli olla symmetrinen ja toisesta saadun informaation korostaa jaettua ihmisyyttä sosiaalisten roolien sijaan. Siksi kehon, vaatteiden, sukupuolisuuden ja estetiikan vaikutukset kohtaamiseen tulisi minimoida ja keskittyä yksinomaan kasvoihin.





Saksalaisen Franz Erhard Waltherin (s. 1939) lähestyminen toimintaan teoksena on esteettisempi. Hänen Ensimmäisen teossarjansa (*1. Werksatz*, 1963–1969) 58 osaa määrittelevät erilaisia toimintoja, jotka ovat toteutettavissa yksin tai yhdessä useamman osallistujan kanssa. Osat ovat yksinkertaisia kangasobjekteja, joiden fyysisestä käytöstä teoksen muoto ja sisältö syntyy (kuva 13). (Franz Erhard Walther. *Architektur mit weichem Kern* 2015.)

Yksi 58:sta Ensimmäisen teossarjan osasta on kahdenkeskisen vuorovaikutustilanteen synnyttävä tekstiiliputki, *Auge Modelliert*, 1968. Se yhdistää pukijoidensa päät toisiinsa ja muodostaa taaksepäin nojatessa tasapainon kokijoiden välille (kuva 14). Teos on taktiili ja kuvastaa oivaltavasti fyysistä riippuvuutta ja ihmisten tasaväkeistä luottamussuhdetta. Se on minimalistinen ja Clarkin töitä viimeistellympi. Yksinkertainen kangashuppu ei itsessään pakota kehoa tietynlaiseen vuorovaikutukseen, vaan ehdottaa toisesta riippuvaiseksi asettumista. Se on havainnollinen esimerkki yksinkertaisesta objektista suoran ja syvällisen vuorovaikutuksen välittäjänä tai muodostajana.

Waltherin teosten kehollinen kokeminen vaatii kokijalta motivaatiota ja aktiivisuutta. Ensinnäkin teosta voi käyttää vain tarpeeksi suuressa tilassa. Toiseksi kokijan täytyy lähtökohtaisesti olla kiinnostunut teoksesta itsessään sen taiteellisen arvon vuoksi, sillä objekti ei viesti sillä saavutettavasta kokemuksesta vaan vaatii tuekseen kuvan. Tämä on esineen heikkous: ilman dokumentaatiota sen vaikutus vuorovaikutukseen on epäselvä. Toisaalta tästä muodostuu teoksen filosofinen ulottuvuus. Oleellinen osa konseptia on, että teos muodostuu konkreettisesti vasta objektin hetkellisestä käytöstä – ilman kokijoita se on vain pitkä suikale kangasta.

Franz Erhard Waltherin tapa kuvata objektin, toiminnan ja kokemuksen suhdetta minimalistisilla, performatiivisilla teoksilla rohkaisi antamaan tilaa oman projektini kehittymiselle myös käsitteellisellä tasolla. Esineen käytöstä syntyvä hetkellinen performanssi on sen arvokkain ominaisuus. Tämä toiminta ja sen tuottama kokemus tekevät teoksen todeksi tilassa ja kehossa. Ilman esinettä ei syntyisi kokemusta, mutta ilman käytettävyyttä teoksella olisi vain sen materiaallinen arvo. Vaikutuun myös Waltherin taidosta viestii ihmisten välistä yhteyttä ja vetovoimaa hienovaraisesti. Hän tuotti voimakkaita kokemuksia vähillä elementeillä.



Lygia Clarkin ja Franz Erhad Waltherin teokset konkretisoivat, mitä aineellistettu kohtaaminen voisi olla. Ne ovat inspiroivia esimerkkejä yksinkertaisista kokemuksellisista objekteista, joita käytettävyytensä vuoksi voi tarkastella myös muotoilun näkökulmasta. Clark halusi ottaa etäisyyttä taidemiljööseen ja galleria- tai museovieraiden sijaan osoittaa teoksensa tavallisille ihmisille (Brett 1994). Waltherin Ensimmäisen teossarjan teokset taas voisivat teollisesti tuotettavan muotonsa puolesta olla apuvälineitä yhteisöllisten kokemusten tuottamiseen. Taiteilijat tavoittelivat teostensa saavutettavuutta ja yksinkertaisuutta. Aikanaan taideinstituution kyseenalaistaneet määritteet ovat muotoilun ominaispiirteitä.

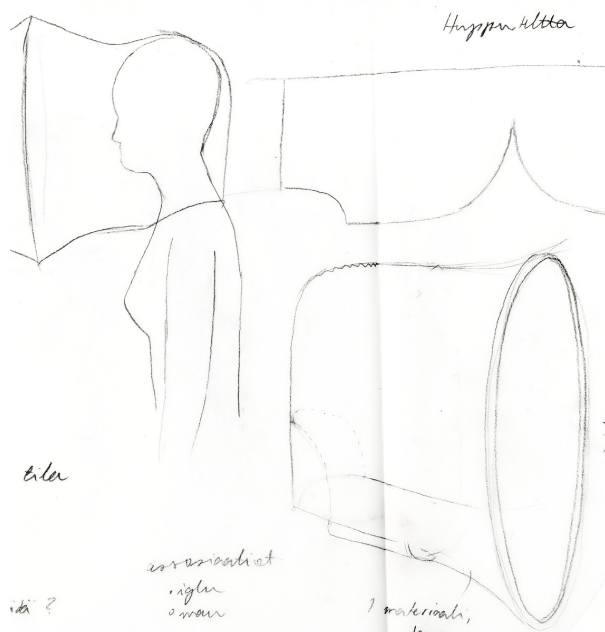
Sarjatuotanto mahdollistaa muotoilun laajan leviämisen. Toisin kuin taideteokset, ovat tuotteet optimaalisesti mahdollisimman monen saatavilla. Ne tarjoavat kokemuksia suurelle määrälle ihmisiä. Toisaalta muotoilutuotteiden ympäröimänä eläminen lienee jossain määrin turruttanut ihmiset niiden läsnäololle. Käyttäjä ei pohdi, mitä suunnittelija on halunnut luomallaan esineellä ilmaista, vaan käyttää sitä ja antaa sen vaikuttaa kokemuksiinsa varauksettomasti. Dunnen ja Raby (2013) mukaan juuri tässä piilee muotoilun voima kysymysten esittäjänä; sillä voi päästä yllättämään kokijan lähietäisyydeltä.

Käsitteellisen teoksen tekeminen kaupallisen tuotteen sijaan liitti työskentelyni taiteen kontekstiin. Toisaalta saavutettavuus ja käytettävyys pitivät minut tiukasti kiinni muotoilussa. Kahden kentän välillä toimiminen oli otollinen asema vaikuttavan intervention tuottamiseen. Yksinkertaisella konstruktiolla saatoinkin liittää teokseni muotoilumaailmaan ja materiaaliseen arkeen. Estetiikan sijaan halusin teoksen syntyvän käytettävyyden sekä vaikeasti sanallistettavan kokemuksen ja sitä tukevien mielikuvien ehdoilla. Kohtaamistuotteeni ensisijainen arvo tulisi olla sen käyttämisessä, ei sen katselemisessa. Lähtökohtaisesti en ollut tekemässä installaatiota, vaan kokeellista tuotetta. Uskottava tuotemainen ulkonäkö lisäisi konseptin leikkisyyttä ja saisi pohtimaan tuotteen ”aitoutta”.

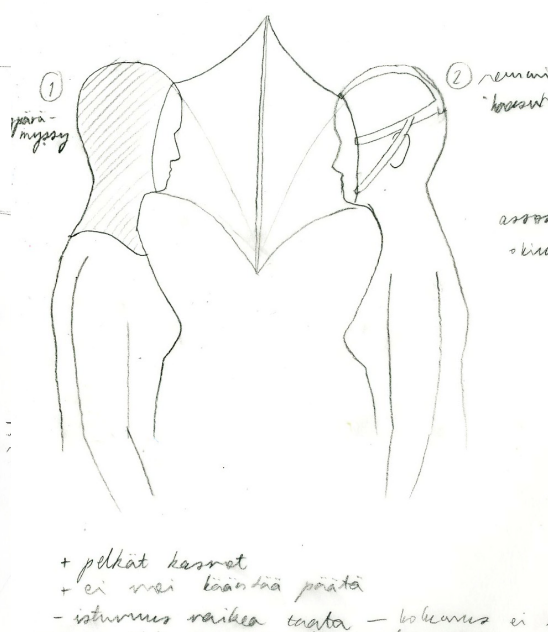
# 5 Aineellistettu kokemus

## MUODONANTO

Alkuvaiheen ideat ja kokemuksen havainnoinnissa ilmenneet rajoitteet muodostivat selkeän kehityksen suunnittelulle. Teoksen tuli korostaa kasvoja ja luoda pukijoidensa välille yhteinen, eristetty tila visuaalisesti ja auditiivisesti. Muodonanto alkoi paperille luonnostelemalla sekä materiaalikokeiluilla (kuvat 16-19). Puettavuutensa, hengittävyytensä ja helpon työstettävyytensä vuoksi valitsin pääasialliseksi materiaaliksi tekstiilin. Kerrostamalla tai tukemalla siitä saisi myös kannattavia tai eristäviä rakenteita. Hahmottelin aistikokeiluihin käyttämieni mallien ja alkuvaiheen konseptien pohjalta kaksi konseptia teokseen. "Iglu" oli rakenteena kuin topattu, visuaalisesti ja auditiivisesti eristävä, venytetty huppu, jonka sisälle pukijat jäivät (kuva 16). Jo varhaisissa luonnoksissa esiintynyt muoto, "trumpetti", taas muodosti joustavasta materiaalista ja tukivanteesta tilan pukijoidensa välille ja eristi kasvot tehokkaasti (kuva 17).



25



Kuva 16: Iglun luonnos

Kuva 17: Trumpetin luonnos

11.3.16

## KOKEMUS

Hän on vieras tässä tilassa.

Katsoen häntä silmiin. Tunnen itseni laimaut-  
tuneeksi. Kykeän ajattelemaan enemmän itseäni  
kuin häntä. Hjätkelen itseäni suhteissa häneen.

Mitä minä näytän? Hän näkee räsymykseni,  
tummat silmäalukset. Hän näkee jännittyneen  
suuni. Nroten liian usein huuliaani. Minä  
nolottua. On kiusallista olla tässä. En tiedä  
miten katsoa. Häällä on musteat silmät.

Kunniini heijastuu minun pinnasta. Hän  
katsoo minun kiusaantuneisuuttani ja  
minä katsoen häntä. Hän on rautallinen.  
Suuni on rententunut. Hän räpyttää  
silmiään laimain ja katsoo minun.

Vai katsooker? Minä katsoen jotakin minusta  
kuin tätä yhtä ihmistä. Me katsomme sitä  
molemmat. Tai näemme ki tunnitse aktiivi-  
sesti katsoa. Näen hänet jakamassa tämän  
tilan kanssani. Yhtä selvästi näen itseni  
jakamassa tämän tilan hänen kanssaan.  
Annoin hänen nähdä minut, annan hänen  
katsoa, kun näen itseni. Tunnetekohan hänsikin

hänen? Hän näyttaa kuoilliselta. Hän on  
tässä ja jossain muualla. Kun parhaan  
katsovaan, hänsikin parhaan. Olen innonnut  
hetkeksi riittä, missä fyysisesti olen ja ollut  
kuivittelenatta sitä, mikä ei vielä ole täällä.

Häntäkö näet.



11.3.16

Immersiivinen  
Upottava

EDIT 29.3.16

Kokonaisvaltainen

Valoisa

Pehmeä

Turvallinen

Avein

Lämmin

Inhimillinen

Minimalistinen mutta  
leikkisä

Peittävä

Ympäristöä

Tiivis

Tiheä

Pysähtynyt

Jutkasiivinen

Haastava

Dynaaminen

Evoluutiivinen / evoluutituna ?

Painava

Kenyt

Eristynyt

Yhdistynyt

Vainoantunut

Eheä

Todellinen

Merkityksellinen

El

klinaisen

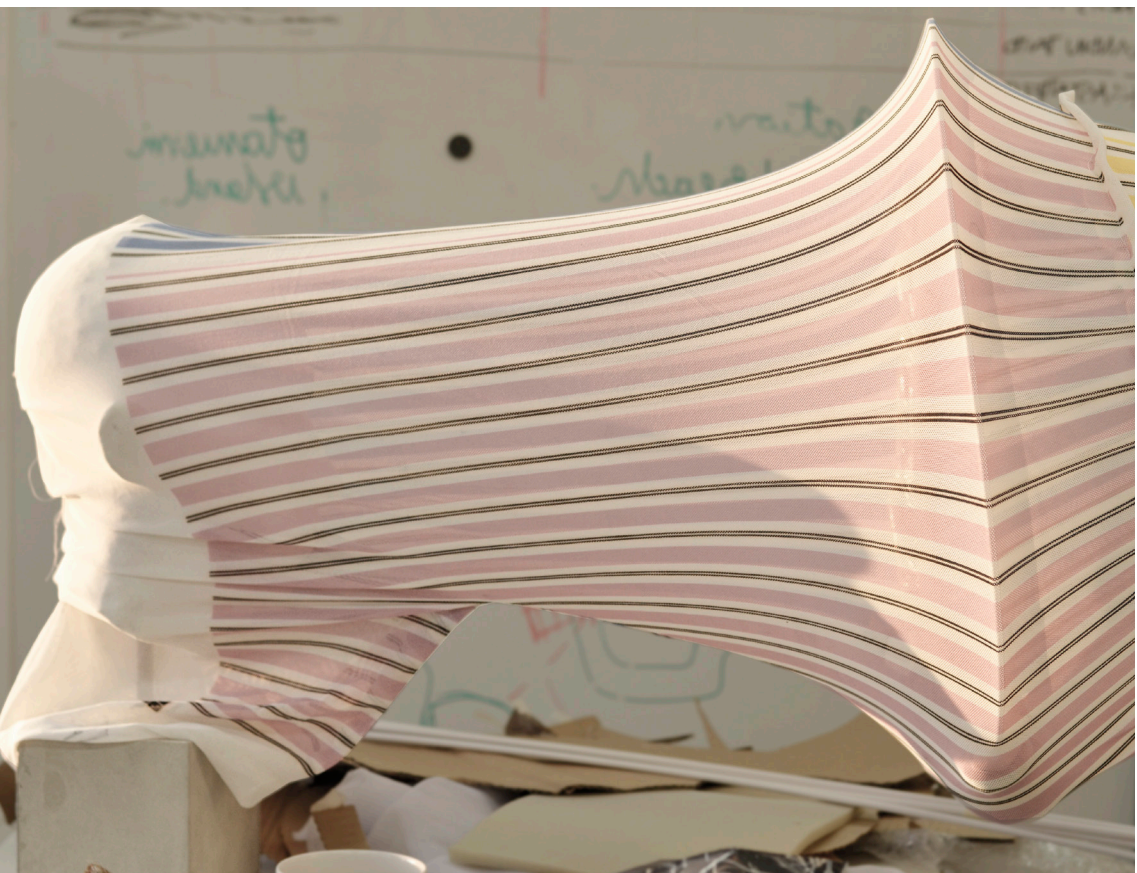
kylmä

Kumpikaan suunnitelma ei ollut rakenne- ja materiaaliominaisuuksiltaan optimaalinen. Pään takaosa ja korvien kohta täytyi eristää kun taas kasvoihin tarvittiin valoa. Käyttäjien väliin jäävän tilan seinämateriaalin tuli olla toisaalta ympäristöstä eristävä, toisaalta hengittävä. Lisäksi tilan luominen edellytti jonkinlaista itseään kannattavaa rakennetta. Materiaalit olivat joko eristäviä tai hengittäviä ja luonnostelemani mallit joko rajaavia tai tilavia, eivät molempia. Lisäksi kevyen, mutta kannattavan rakenteen pitäminen yksinkertaisena oli vaikeaa. Hahmotelmat näyttivät monimutkaisilta häkkyröiltä eivätkä lainkaan tukenet tavoittelemaani turvallisuuden, yksityisyyden, pysähtymisen ja vaalitun hetken tunnelmaa.

Yhdistin lopulliseen suunnitelmaan kahden konseptini toimivimmat elementit: pään takaosan hupun ja kasvoista eteenpäin putkimaisen rakenteen, jonka pukijoiden väliin jäävä vanne venytti tilaksi (kuva 20). Ratkaisu oli yksinkertaisuudessaan elegantti. Trumpetti muotona muistutti megafonia tai jonkinlaista vastaanotinta, ja assosioitui näin viestintään. Käytännössä se loi kasvojen ympärille rajattoman pinnan ja ohjasi katseen vaivattomasti toiseen ihmiseen. Hupun ja trumpetin yhdistämällä sain myös korvat saman tilan sisäpuolelle kasvojen rajauksesta merkittävästi tinkimättä. Sen sijaan vaimennetun tai eristetyn kuullun tilan toteuttaminen olisi kuitenkin mutkistanut rakennetta kohtuuttomasti, joten jouduin luopumaan akustiikan muokkaamisesta.

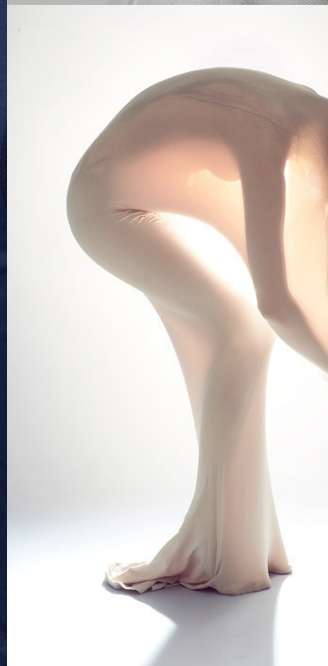
Suunnitelman viimeinen kehitysaskel ennen toteutusta oli rakenteen muuttaminen yksiosaisesta kaksiosaiseksi (kuva 21). Huput olisivat itsenäisiä objekteja, jotka yhdistyisivät vaivattomasti toisiinsa ja muodostaisivat tilan jae-tulle läsnäololle. Päätös tuki tavoittelemaani kokemusta: objektin pukemisen tapahtuisi kohtaamisesta erillään, jolloin vuorovaikutustilanteessa huomio keskittyisi toiseen ihmiseen, ei käytettyyn esineeseen. Toisaalta mahdollisuus irtautua eristäytyneestä kohtaamisesta ilmensi teoksen ehdottavuutta käskemisen sijaan. Halusin tarjota mahdollisuuden empatiaan, en pakottaa siihen.

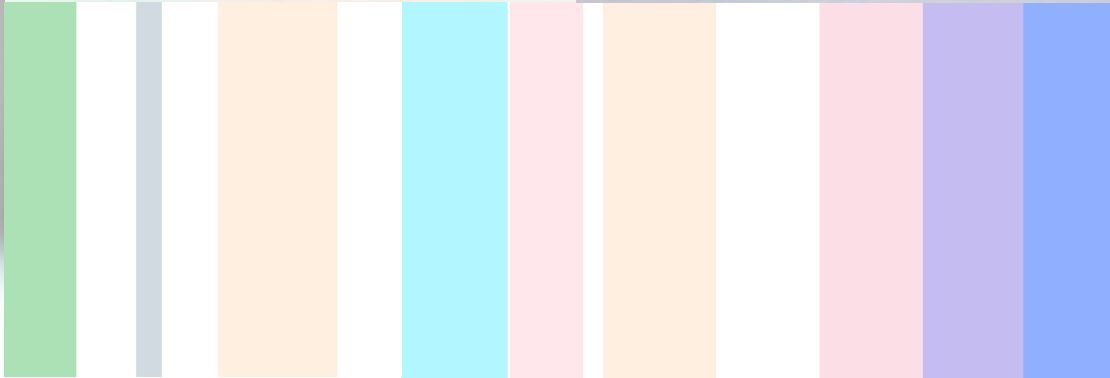
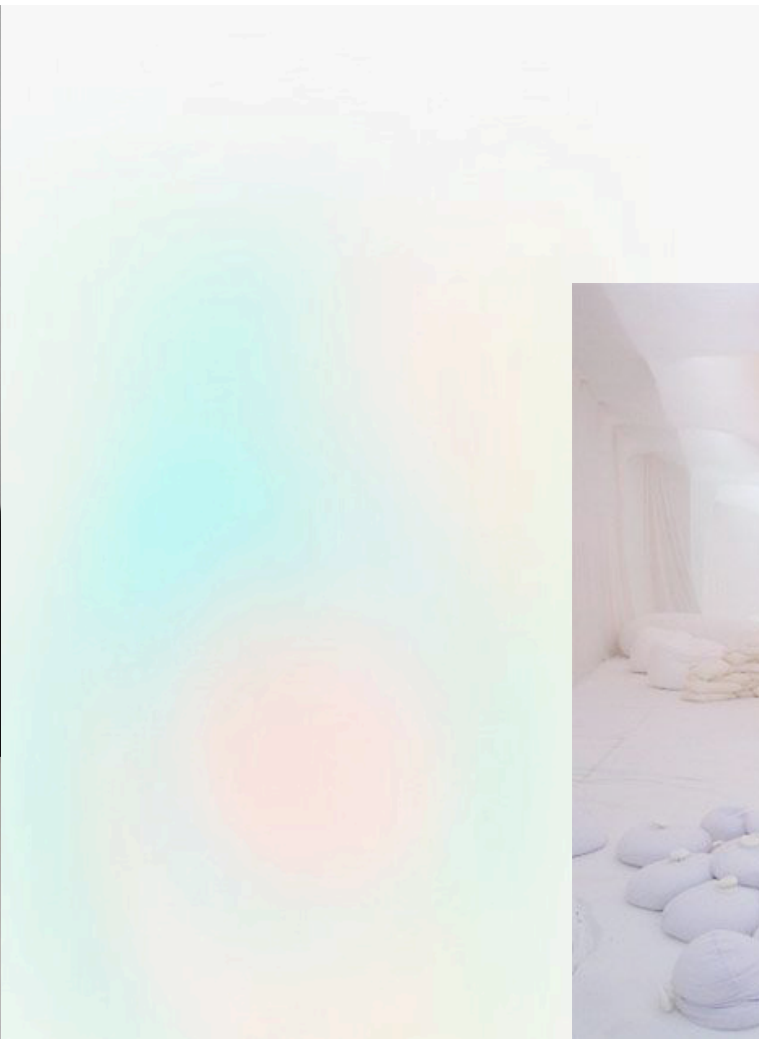












33

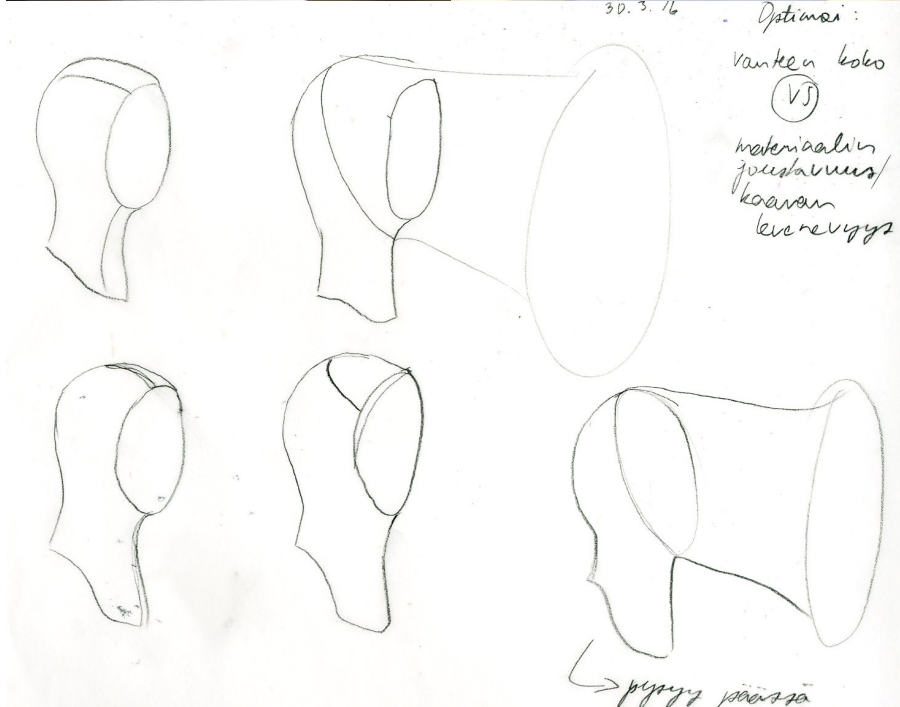
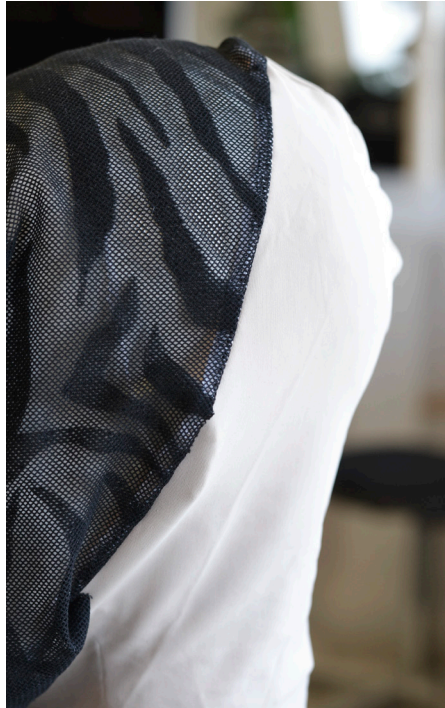
Kuva 22: Moodboard

Prototyypin työstäminen alkoi materiaalihankinnoilla. Osat tukivanteeseen löytyivät helposti; pienoismalleihin käytettävät superstyreeniputket olivat sopivan keveitä sekä joustavia ja liitokset saattoi tehdä yksinkertaisesti liimaamalla. Riittävän elastisen kankaan löytäminen trumpettiin osoittautui oletettua haastavammaksi. Olisin halunnut käyttää sukkahousumaisen venyvää neulosta, joka muokkautuisi niin pään kuin vanteen muotoon, jolloin rakenteeseen riittäisi ihanteellisesti vain yksi sauma. En kuitenkaan löytänyt nylonia metritavarana, joten sen sijaan päädyin materiaalikokeiluiden jälkeen polyamidin ja elastaanin sekoitteeseen, läpikuultavaan valkoiseen verkkokankaaseen. Materiaali ei peittänyt näkyvyyttä, mutta vastasi muilta ominaisuuksiltaan etsimiäni; se oli valoa läpäisevä, hengittävä ja hyvin elastinen. Tyydyin verkon ympäristöä sumentaamaan vaikutukseen suljetun tilan muodostumisen hienovaraisena viestijänä.

Rakenne tarkentui iteratiivisen kehitysprosessin avulla. Ensimmäisen prototyypin perusteella rohkenin uskoa, että saan mallin toimimaan (kuva 20). Toinen prototyyppi osoitti, että istuvuuden parantamiseksi saumoja täytyi tehdä enemmän kuin olin alun perin suunnitellut (kuva 23). Käyttämäni materiaalin elastisuus ei sittenkään riittänyt toivomani muodon tuottamiseen joten tarpeeksi suuren volyymin saavuttaakseni muodostin trumpetin kuudesta osasta (kuva 24). Näin ollen kaavoitin myös myssyosan erikseen (kuva 25). Päädyin kaavan suhteen muutaman kokeilun jälkeen yksinkertaisimpaan ratkaisuun: yhden sauman malliin. Koska myssy tuli joka tapauksessa liittää trumpettiin erillisenä osana, eikä sen tarvinnut olla hengittävä ja valoa läpäisevä, valitsin materiaaliksi sileän ja joustavan polyamidisekoitteen. Värivalinta oli ensisijaisesti käytännöllinen: en halunnut myssyn erottuvan verkkokankaan läpi ja kokeiluiden perusteella tummat ja keskitummat värit näkyivät vähiten. Toisaalta halusin sävyn kuvastavan yhtenevyyttä ja empatiaa (Kuva 22).

Kolmannen prototyypin perusteella muokkasin trumpetin kaavaa pidemmäksi ja leveämmäksi kauniin jatkuvan muodon saavuttaakseni. Myssyosakin vaati vielä hiomista, joten mahdollisimman hyvän istuvuuden ja mittasuhteiden takaamiseksi tein siitä erikseen useita mitoiltaan erilaisia versioita. Haastavimmaksi osoittautui sen ja trumpetin yhtymäkohta, johon muodostui helposti pussi. Myös pääntie vaati optimointia: kaulaosan tuli olla niin kapea kuin mahdollista, mutta tarpeeksi tilava, jotta myssyn saa vedettyä päähän.

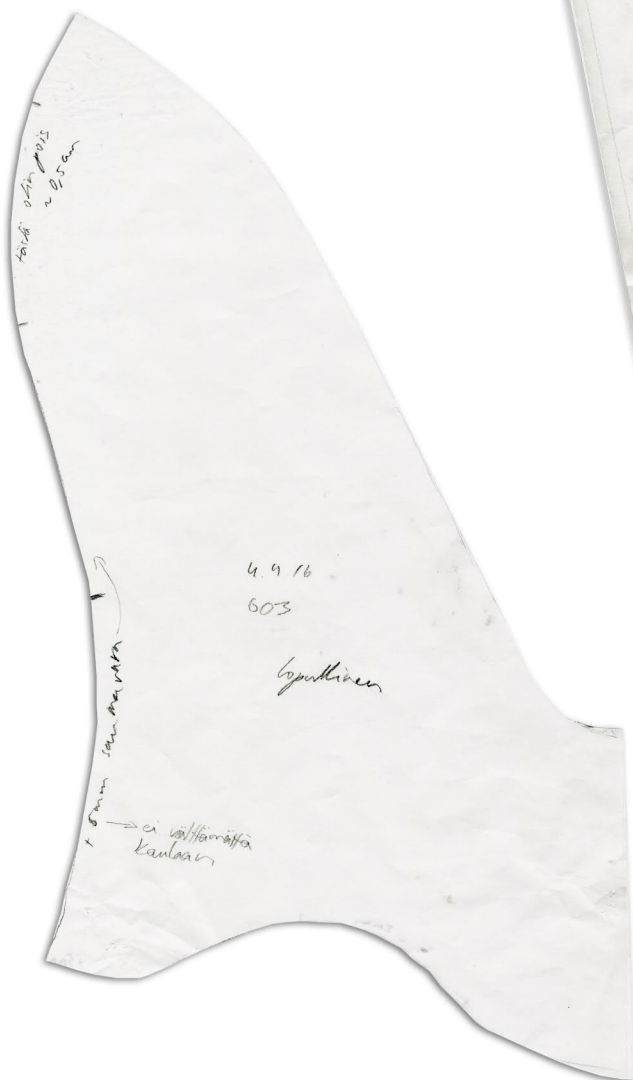




Tukivanne syntyi neljästä osasta; kahdesta halkaisijaltaan eri kokoisesta superstyreeniputkesta, jotka sisäkkäin liimattuna muodostivat telttakeppiä muistuttavan rakenteen (kuva 26). Valitsin kaksiosaisen teoksen yhdistämis- mekanismiksi magneetit niiden helppokäyttöisyyden ja eleettömyyden vuoksi. Lisäksi niiden välinen vetovoima ilmensi käsitteellisellä tasolla tuotteen tarkoitusta yhdistää kaksi ihmistä toisiinsa. Käytin mallissa voimakkaita neodyymimagneetteja, jotka liimasin paikalleen viimeistä liitosta vaille valmiiseen vannerimaan kaksikomponenttiliimalla.

Käytettävyyden vuoksi koko rakenteen tuli olla joustava saumoja myöten. Liitokset onnistuivat kätevästi nelisyöttösaumurilla. Jotta saumat kestäisivät vetoa, eikä rakenteen sisäpuolelle jäisi häiritseviä ulokkeita, tasoitin ne lopuksi tasosaumurilla (kuva 27). Testasin liitostekniikat työstäessäni ensimmäisiä versioita, joten tehtyäni hienosäädöt neljännen prototyypin kaavoihin, oli lopullisen mallin työstäminen suhteellisen suoraviivaista.





## 6 FaceTime

FaceTime on muototutkielma empatiasta; sen edellyttämästä pysähtymisestä, kohtaamisesta, läsnäolosta ja samastumisesta. Se haastaa menemään ja päästämään lähelle, olemaan kiusaantumatta, katsomaan, näkymään ja näkemään yhtäläisyydet erojen sijaan. Se muistuttaa kasvokkaisen vuorovaikutuksen korvaamattomuudesta sekä kyvystä aistia toinen ja toisen kanssa.

FaceTime on siellä, missä jonotetaan, odotetaan, tylsistytään ja herpaannutaan. Se on kevyt ja hengittävä – mobiili hitaus nopeuden vaatteissa. Se on aineellistettu kokemus ja tiedostamisen väline, joka pysäyttää pohtimaan.





















## 7 Lopuksi

Pääsin havainnoimaan valmiin teoksen käyttökokemusta studiokuvauksissa. Mallit viettivät pitkiä aikoja kasvokkain ja pystyin itse kuuntelemaan käytön herättämiä spontaaneja kommentteja luontevasti. Oleellinen käyttötilanteen mukavuuteen liittyvä havainto oli rakenteen hengittävyys; verkko ja magneettien tuottama rako vanteiden välissä sallivat ilman vaihtumisen hyvin. Lisäksi suljettu tila ja kohtisuorassa kasvotusten oleminen synnyttivät ohuista materiaaleista huolimatta kokemuksen akustisesti poikkeavasta tilasta. Kaikki mitä sanoi, suuntautui välttämättä toiselle käyttäjälle. Myös pukeminen oli suoraviivaista ja magneettinen yhdistyminen napsahtaen mallien sanojen mukaan ”tyydyttävää”.

Kokemus oli voimakkaan esteettinen. Molemmat mallit kehuivat objektin sisään syntyvän tilan tunnelmaa. Etenkin valaistuksen muuttuessa verkon seinämien sisäpuolella havaittu valon liike näytti erityisen kauniilta. Kasvokkain oleminen tuntui aluksi jännittyneeltä. Mallit eivät olleet tavanneet toisiaan aiemmin joten kohtaamisessa he vaikuttivat tulevan korostuneen tietoisiksi itsestään. Tästä huolimatta olin yllättynyt tilanteen luontevuudesta. Tunnelma vapautui nopeasti ja malleja alkoi herkästi naurattaa. Eristettyjen kasvojen katsominen tuntui kuulemma todella poikkeukselliselta. Toisen mallin sanoin näytti kuin teoksen sisäpuolella maailma olisi ollut värillinen ja ulkopuolella mustavalkoinen.

Kokemus oli vaikuttavin pitkän ajan kuluessa. Kuvaustilanne studiossa kesti taukoineen yli kaksi tuntia, minkä aikana läheisyyteen ikään kuin turtui ja kasvojen merkitys hälveni. Tilanteessa saattoi rentoutua ja upota turvallisesti omiin ajatuksiinsa tai keskittyä havainnoimaan kasvojen yksityiskohtia. Tätä kuvasi hyvin toisen mallin kommentti: ”Edes sun kaverit ei muista näin tarkasti, missä kohtaa sun kasvoissa on luomia.” Rentoutumisen saattoi aistia myös objektin ulkopuolelle. Mallit eivät enää kokeneet tarvetta puhua, vaan he keskittyivät näkemään ja kokemaan. Vaikutti todella kuin heidän välilleen olisi syntynyt yhteinen, vaivaton tapa olla.

Kuvaukset paljastivat myös kehitettävää. Tämänkertaisten mallien pituusero ei estänyt teoksen käyttöä, mutta mikäli ero olisi suurempi, täytyisi kokijoiden joko istua tai kasvot muuten pyrkiä tuomaan samalle korkeudelle.

Tilannetta helpottaisi myös kokijoiden välisen etäisyyden kasvattaminen. Materiaalien venyvyyden vuoksi lopullista etäisyyttä oli ollut vaikea arvioida etukäteen. Jos tekisin vielä yhden version, venyttäisin trumpetin pituutta hie-  
man. Olin positiivisesti yllättynyt teoksen vaikutuksesta kuuloaistimukseen. Seuraavassa versiossa yrittäisin kuitenkin vielä vaimentaa objektin ulkopuolisia ääniä esimerkiksi tekemällä myssyn takaosan akustisesti eristävästä materiaalista. Ihanteellisesti tuote myös menisi kasaan ja kulkisi mukana. Tällöin vanteeseen voisi käyttää esimerkiksi valokuvausreflektorien kehyksessä käytettyä taipuvaa, jousimaista materiaalia.

Käyttökokemuksen havainnoiminen oli olennainen osa prosessia. Palautteen perusteella koen onnistuneeni ottamaan oikeat asiat huomioon suunnitteluprosessissa. Kokemus on esteettinen ja pysäyttävä. Rakenne luo linjak-  
kaan, jatkuvan muodon. Se on minimalistinen, mutta leikkisä, uskottava, mutta kysymyksiä herättävä. Jatkossa olisi kuitenkin kiinnostavaa tutkia, millainen vaikutus FaceTimella on tuleviin vuorovaikutustilanteisiin. Vasta kokijoiden toiminnan ja kokemusten havainnointi pidemmän ajan kuluttua käytöstä osoit-  
taisi, miten hyvin onnistuin tavoitteissani vaikuttaa empatian tiedostamiseen kasvokkaisissa kohtaamisissa. Tällöin saattaisi myös ilmetä asioita, joita en ollut osannut ottaa huomioon etukäteen.

Opinnäytetyöni lähtökohta oli sen mielekkyys ja merkitys minulle itsel-  
leni. Opiskeluani on määrittänyt tarve löytää muotoilualaan omaa ajatusmaail-  
maani vastaava näkökulma. Miten voin perustella tekeväni muotoilua tai mikä tekee minusta muotoilijan? Empatia on keskeinen teema muotoilun alalla, joten sen käsitteleminen tarjosi pohdinnalle kiehtovan lähtökohdan. Puhutaan empaattisesta muotoilusta. Sen vaikutus ei kuitenkaan mielestäni ulotu myötä-  
tuntoisuuteen yhteiskunnassa. Tähän halusin pyrkiä. Toisaalta emme mielestäni tarvitse niinkään empatiaa tukevia fyysisiä tuotteita vaan ajatuksen työkaluja. Koenkin, että aineellisesta muodostaan huolimatta teokseni on ensisijaisesti käsitteellinen ajattelun apuväline.

Rajat taiteen ja muotoilun välillä tuntuvat usein keinotekoisilta. Haluaisin uskoa, ettei minun tarvitse sopia valmiiseen ammatilliseen lokeroon, vaan voin luoda työskentelylleni kontekstin jossa toimin minulle merkittävistä asioista kiinni pitäen. Kandidaatin opinnäytetyöni kuvastaa tähänastisia tutkimusmat-  
kojani luovan työskentelyn kentällä. Se on yksi ehdotus minua askarruttavaan kysymykseen siitä, mihin muotoilu taipuu.

# Lähteet

## KIRJAT

- Battarbee, K. (2004). *Co-Experience. Understanding User Experiences in Social Interaction*. Helsinki: University of Art and Design Helsinki.
- Design Act. Socially and Politically Engaged Design Today – Critical Roles And Emerging Tactics*. (2011). Toim. Ericson, M., Mazé, R. Berlin: Sternberg Press.
- Dunne, A. & Raby, F. (2013). *Speculative Everything. Design, Fiction and Social Dreaming*. Cambridge (Mass.) : MIT Press.
- Farson, R. E. (2008). *The Power of Design: A Force for Transforming Everything*. Norcross, GA: Greenway Communications.
- Fuad-Luke, A. (2009). *Design Activism: Beautiful Strangeness for a Sustainable World*. London; Sterling, VA: Earthscan.
- Iacoboni, M. (2008). *Ihmisten peilaus. Kytkeytymisemme uusi tiede*. (käänt. K. Pietiläinen). Helsinki: Terra Cognita.
- Norman, D. A. (1988/1998). *The Design of Everyday Things*. London: MIT.
- Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York, NY: Basic Books.

## ARTIKKELIT

- Brett, G. (1994). *Lygia Clark: in Search of the Body*. *Art in America*, 82(7), 57–63.
- Haettu 13. 2016 osoitteesta <<http://www.csus.edu/indiv/o/obriene/art111/readings/InSearchoftheBody.pdf>>.
- Cole, J. (2001). *Empathy Needs a Face*. *Journal of Consciousness Studies*, 8, No. 5–7, pp. 51–68.
- Davis, M. H. (1983). *Measuring Individual Differences in Empathy: Evidence for a Multidimensional Approach*. *Journal of Personality and Social Psychology*. Vol. 44. No. 1, pp. 113–126. DOI: 10.1037/0022-3514.44.1.113.
- Konrath, S. H., O'Brien, E. H., & Hsing, C. (2010). *Changes in Dispositional Empathy in American College Students Over Time: A Meta-analysis*. *Personality and Social Psychology Review* 15: 180 DOI: 10.1177/1088868310377395.

Konrath, S., Falk, E., Fuhrel-Forbis, A., Liu, M., Swain, J., Tolman, R., Cunningham, R., Walton, M. (2015). *Can Text Messages Increase Empathy and Prosocial Behaviour?* PLoS ONE 10(9): e0137585. DOI: 10.1371/journal.pone.0137585.  
Schumann, K., Zaki, J., Dweck, C. S. (2014). *Addressing the Empathy Deficit: Beliefs About the Malleability of Empathy Predict Effortful Responses When Empathy Is Challenging.* Journal of Personality and Social Psychology 2014, Vol. 107, No. 3, pp. 475–493.

## VERKKOSIVUT

Franz Erhard Walther. *Architektur mit weichem Kern*, E-Flux (2015).  
Haettu 11.3.2016 osoitteesta <<http://www.e-flux.com/announcements/franz-erhard-walther-4/>>.

## KUVAT

Kuva 1: Kasvokuva: Roosa. Talja, A (2016)  
Kuva 2: Fallmanin kolmiomalli. Itse tehty Fuad-Luken (2009) pohjalta.  
Kuva 3: Kriittinen muotoilu. Anthony Dunne & Fiona Raby: *Not Here Not Now* (2014) *Ethicator video still* (2015) <<http://www.dunneandraby.co.uk/content/projects/772/0>> Viitattu 11.4.2016  
Kuva 4: Slow design. Nel Verbeke: *Embrace Melancholy* (2015) Camera: Alexander Popelier. <<http://nelverbeke.com/work/embracemelanchol.html>> Viitattu 11.4.2016  
Kuvat 5-7: Prosessikuvia.  
Kuva 8 : *Lygia Clark wearing the Abyss Mask* (1986). <<http://thecreatorsproject.vice.com/blog/original-creators-brazilian-constructivist-artist-lygia-clark>> Viitattu 31.3.2016  
Kuva 9: *The I and The You: Clothing/Body/Clothing* (1967). Lygia Clark. *O eu e o tu*. 1967. Industrial rubber, foam, vinyl, acrylon, zipper, water, fabric. 66 15/16 x 26 3/4 x 3 1/8" (170 x 68 x 8 cm). Courtesy of World of Lygia Clark Cultural Association <[http://www.moma.org/explore/inside\\_out/2014/08/21/a-literary-guide-to-a-sensory-experience-2](http://www.moma.org/explore/inside_out/2014/08/21/a-literary-guide-to-a-sensory-experience-2)> Viitattu 31.3.2016  
Kuvat 10-12: Prosessikuvia  
Kuva 13: Franz Erhard Walther. *Für Zwei* (Nr. 31, 1. Werksatz) (1967). <<http://www.peterfreemaninc.com/exhibitions/franz-erhard-walther>> Viitattu 31.3.2016

Kuva 14: Franz Erhard Walther. *Auge Modelliert* (1968). <<http://www.wikiart.org/en/franz-erhard-walther/auge-modelliert-1968#close>> Viitattu 31.3.2016

Kuvat 15-21: Prosessikuvia.

Kuva 22: Moodboard

a: Piilo. Markus Michalski <<http://www.markusmichalski.de/index.php?/product/piilo/>> Viitattu 31.3.2016

b: Rick Owens. Black Virgin Wool Balaclava <<https://www.lyst.com/accessories/rick-owens-black-virgin-wool-balaclava/>> Viitattu 31.3.2016

c: Cycling Shorts Padded, Adidas by Stella McCartney <[http://www.stellamccartney.com/fi/adidas-by-stella-mccartney/adidas-bottoms\\_cod34590957xx.html#section=adidas\\_clothing](http://www.stellamccartney.com/fi/adidas-by-stella-mccartney/adidas-bottoms_cod34590957xx.html#section=adidas_clothing)> Viitattu 11.4.2016

d: Body Cocoon. <<http://mywavesofbeauty.tumblr.com/post/11077826771>> Viitattu 31.3.2016

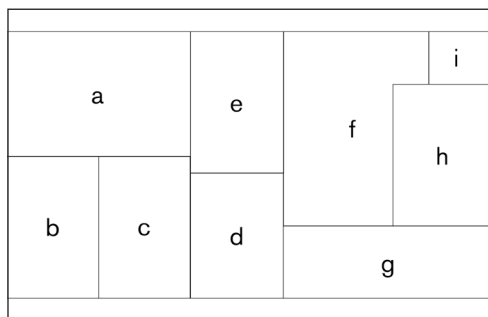
e: Nicholas Alan Cope & Dustin Edward Arnold. Valokuva sarjasta Veda (2011) <<http://www.cope-arnold.com/vedas.html>> Viitattu 31.3.2016

f: Peter Coffin. Aura Portrait. 2002 Valokuva (200<<http://petercoffinstudio.com/aura/>> Viitattu 28.3.2016

g: Sävytaulu, itse koottu.

h: Ernesto Neto: The Malmö Experience (2006). © Ernesto Neto. Installationsbilder från utställningen ”The Malmo Experience”, Malmö Konsthall 2006. Foto: Malmö Konsthall / Kajsa Lindskog <<http://www.omkonst.com/06-neto-ernesto.shtml>> Viitattu 31.3.2016

i: Yksityiskohta takista. Dice Kayek Couture Fall Winter 2014 Paris. <<http://nowfashion.com/dice-kayek-couture-fall-winter-2014-paris-9325>> Viitattu 13.4.2016



Kuvat 23-29: Prosessikuvia.

Kuvat 30-34: Tuotekuvat. Talja, A. (2016)



## Kiitos avusta

EERO AUVINEN

ANTON KALLIO

TABEA MARSCHALL

REETTA MYLLYMÄKI

ROOSA POHJALAINEN

ERIK SOLIN

